



RÉPONSES DES ÉNIGMES ÉCRITES + TIPS

MISE EN GARDE : Ce document ne doit pas être consulté par les joueurs !

Il contient la réponse aux premières énigmes «papier» ainsi que pour les énigmes les plus avancées des astuces à délivrer petit à petit si les joueurs se retrouvent bloqués.

Tips «génériques» : Rappeler aux unités de décrire «précisément» ce qu'elles voient, de commencer à chercher des points communs entre ce que chacune décrit.



LE LABYRINTHE

1. BFVBX 2. JZFGB 3. CFTBJ

- Donner des repères aux lignes et aux colonnes au labyrinthe et à la grille
- Éliminer les trajets impossibles du labyrinthe



DOMINOS

1. ALTYU 2. JZFGB 3. CFTBJ

- Gérer les étoiles dans un second temps
- Résoudre les dominos dans l'ordre de lecture
- Il n'y a pas de face vide sur les dominos
- Les dominos n'ont qu'une seule destination possible
- Un domino se pose à côté d'un domino ayant le même nombre de points sur au moins un côté

À plier pour plus de confidentialité



RÉPONSES DES ÉNIGMES ÉCRITES + TIPS

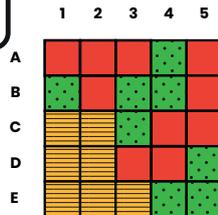
MISE EN GARDE : Ce document ne doit pas être consulté par les joueurs !

Il contient la réponse aux premières énigmes «papier» ainsi que pour les énigmes les plus avancées des astuces à délivrer petit à petit si les joueurs se retrouvent bloqués.

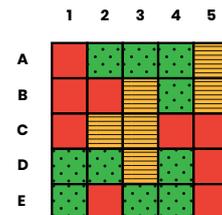
Tips «génériques» : Rappeler aux unités de décrire «précisément» ce qu'elles voient, de commencer à chercher des points communs entre ce que chacune décrit.

BAGAGES EN VRAC

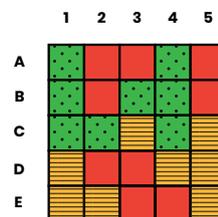
1. PISCOTFI



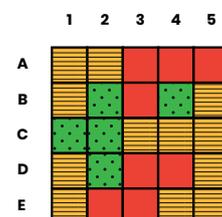
2. MNPUURCW



3. FEAATVSN



4. HEYTZTJV



- Les bagages sont dans le bon sens, il ne faut pas les tourner
- Chaque bagage a une place unique (principe du puzzle)
- L'ordre des bagages est important (il correspond à l'ordre du code)
- La forme (■▲+●) présente dans chaque bagage indique les coordonnées de la lettre à reporter dans le code

À plier pour plus de confidentialité